

Comment fonctionne le programme ALGOCOM

La première Edition de notre compilateur ALGOCOMP fonctionne que sur des machines ayant un système d'exploitation **WINDOWS**.

Dans le dossier **ALGOCOMP** il ya deux sous dossier (le dossier **Generation** et le dossier **Interface**).

Le sous dossier **Genération** contient les fichiers sources du compilateur

Le sous dossier Interface contient l'interface graphique.

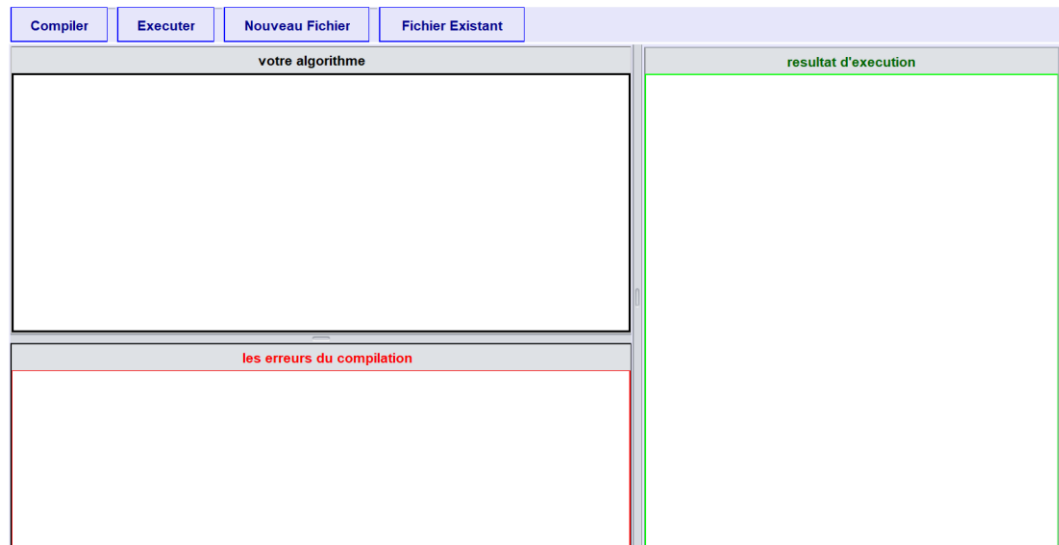
- 1- Ouvrir le dossier interface (**ALGOCOMP/ Interface**) avec un éditeur java (par exemple **Eclipse ou Netbeans**), dans le dossier **mySemiCompletfame** qui est un sous-dossier du dossier **src** qui contient plusieurs fichiers dont le fichier **accueil.java** debugger puis exécuter le code.

Une fois le code est bien exécuté vous verrez cette interface :



Entrer le chemin absolue du dossier ALGOCOMP et cliquer sur Entrer.

Une fois cliquer sur entrer vous verrez cette interface



Cette interface est subdiviser en trois grand partie :

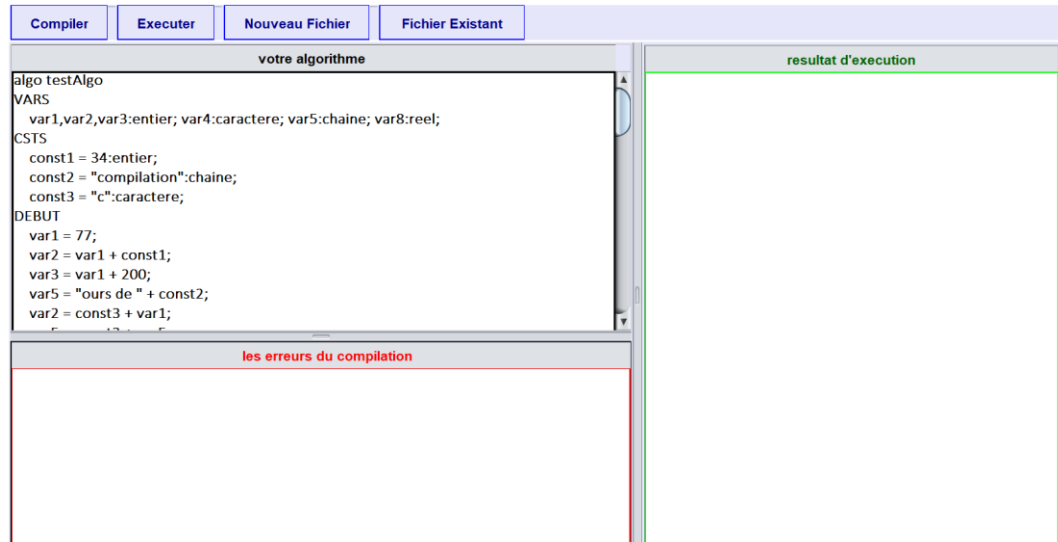
- **Votre algorithme** : qui nous permet d'ecire le code source de notre programme à executer.
- **Les erreurs du compilation** : qui permet d'afficher erreurs de compilations.
- **Resultat d'exécution** : qui permet d'afficher le resultat de notre algorithme dans le cas ou le code ne contient pas des erreurs.

Notre intrface contient quatre icones :

- **Compiler** : permet de compiler le code.
- **Executer** : permet d'executer le code.

Exemple de test sans Erreur

Par exemple pour tester nous avons déjà un code sans erreur dans le dossier : **Generation/ testCorrect.txt**

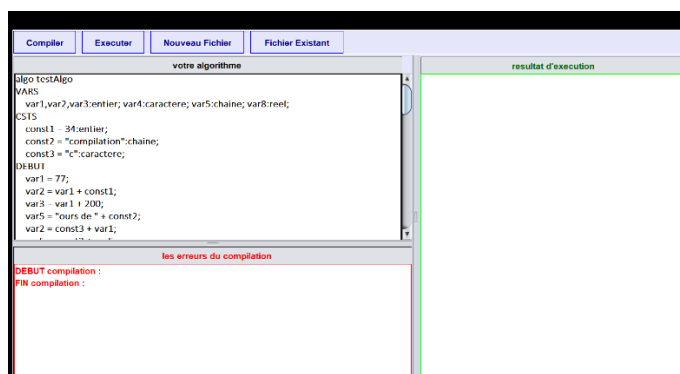


Ensuite si on clique sur le bouton **Compiler**, dans la partie **les erreurs du compilation** s'affiche ce message:

DEBUT compilation :

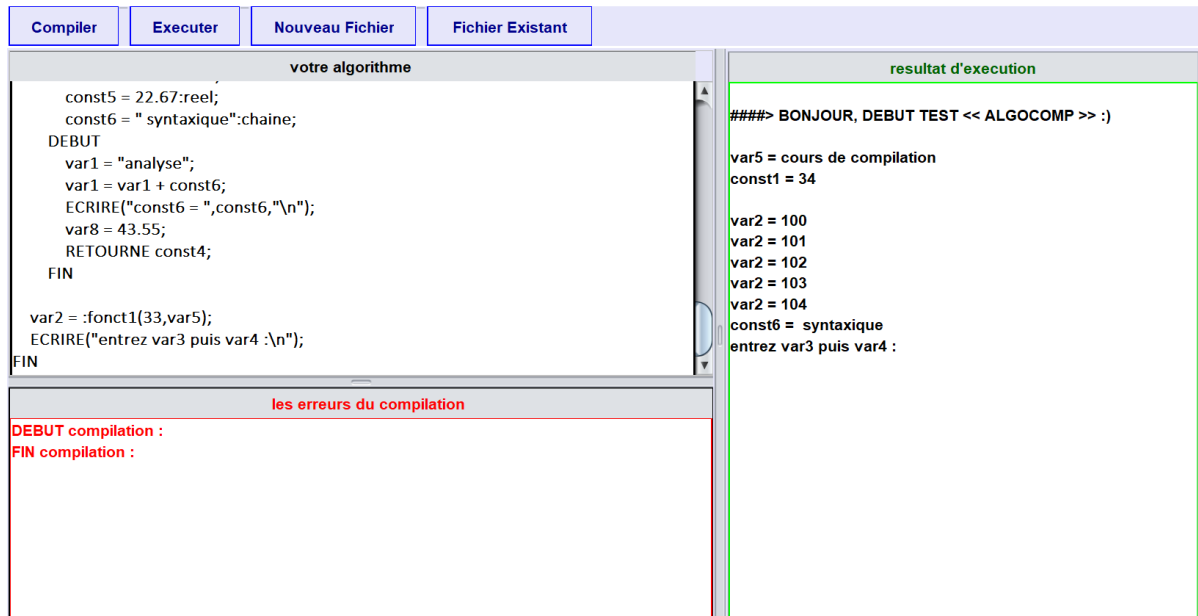
FIN compilation :

Ce qui signifie que le code ne contient pas des erreurs.



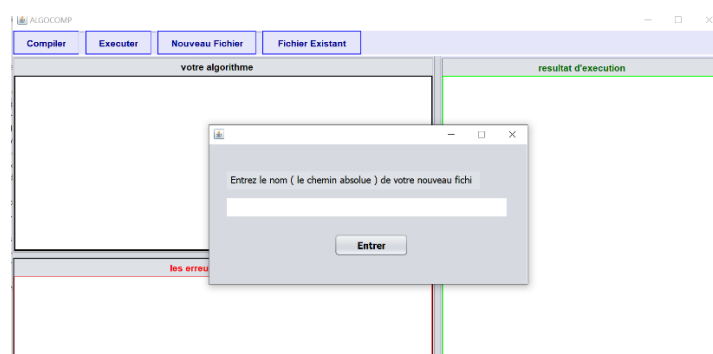
Par la suite on clique sur le bouton **Executer** qui nous permet d'afficher le resultat de notre programme dans la partie **resultat d'exécution**

On aura ceci :

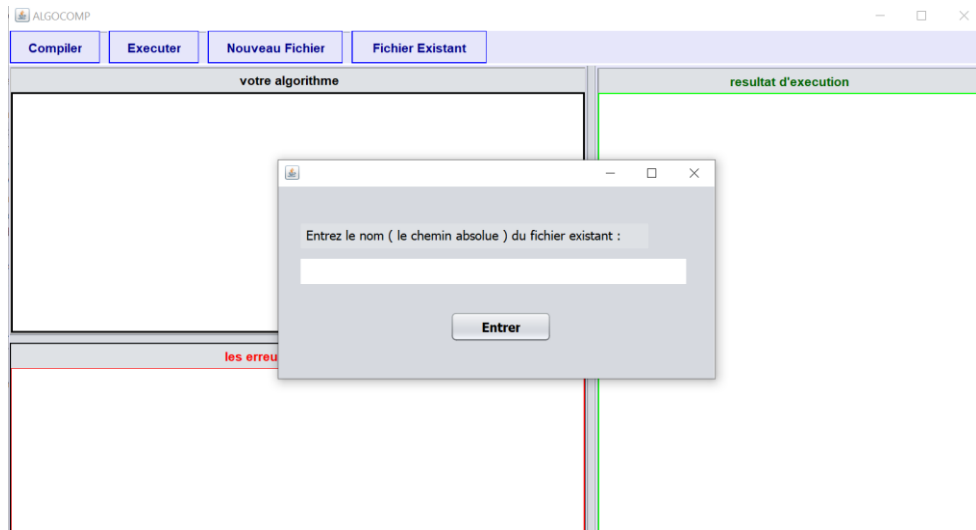


l'utilité des deux autres boutons : le bouton **Nouveau fichier** et le bouton **Fichier Existant**.

- **Nouveau fichier** : qui permet d'ouvrir un nouveau fichier. Une fois cliquer sur le bouton **Nouveau fichier** une fenetre s'affiche, dans cette fenetre entrer le chemin du nouveau fichier puis cliquer sur entrer.



- **Fichier Existant** : qui permet d'ouvrir un fichier existant.
Une fois cliquer sur le bouton **Fichier Existant** ceci s'affiche :



Entrer le chemin absolu du fichier existant puis cliquer sur Entrer.

Exemple de test avec Erreur

Par exemple pour tester nous avons déjà un code avec erreur dans le dossier : **Generation/ testErreur.txt**

